Journal of Digital Contents Society Vol. 14 No. 3 Sep. 2013(pp. 367-379)
http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2013.14.3.367

미디어 파사드 콘텐츠에 나타나는 서사 구조에 대한 연구 - 서울스퀘어의 정규 콘텐츠를 중심으로

이유나*, 정창용**, 김형기**

요 약

디지털 영상문화와 새로운 기술의 발전으로 미디어를 활용해 건축물의 벽면을 디스플레이 공간으로 활용하는 미디어 파사드는 현대 도시 공간을 시각적, 예술적인 표현 요소들로 연출하고 있다. 미디어 파사드는 디스플레이 공간으로 활용되는 것 이상으로 많은 가치와 새로운 도시 문화로서의 가능성을 가지고 있다. 따라서 다양한 표현과 정보의 전달이 가능한 미디어 파사드 콘텐츠의 역할은 그만큼 중요하다고 볼 수 있다. 본 논문은 미디어 파사드와 서사에 대한 이론적 고찰을 시작으로 미디어 파사드에 적합한 콘텐츠의 특성을 파악해 미디어 파사드의 적절한 활용 방향을 제시하고자 한다. 서사 구조의 구성요소인 이야기, 담론, 시간성, 공간성 차원에서 미디어 파사드의 콘텐츠를 분석하고 어떤 형태의 서사 구조를 갖는 가에 주목하여 이것을 통해 새로운 미디어 환경에 적합한 콘텐츠의 서사 방식을 미디어 파사드의 적절한 활용 방향으로 제시하고자 한다.

키워드 : 미디어 파사드, 미디어 파사드 콘텐츠, 서사 구조, 콘텐츠

Analysing the narrative structure in the contents of Media facade

Youna Lee*, ChangYong Jung**, Hyunggi Kim**

Abstract

The Media facade is valuing more than utilizing to the display space and has potential as a new urban culture. The possible role of the contents, which can be a variety of expression can be seen that the more importance. Using narrative structure, which is a component of the story, discourse, temporality, spatiality, to analyze to the contents of media façade and this study suggests that new contents of narrative is an appropriate utilization at the new media environment.

Keywords : media facade, media facade contents, narrative structure, contents

1. 서론

1.1 연구배경 및 목적

미디어 파사드는 건축물의 입면을 단순히 고착된 외관에서, 예술표현 도구이자 소통 매개체로 그 역할을 확장시켜 도시공간을 변화시켰다. 국내에서도 미디어 파사드의 활용성을 높게 평가하여 2004년 압구정 갤러리아 백화점 외벽을 시작으로, 미디어 파사드가 필수 설치요건으로 지정된 상암동 디지털미디어시티(DMC)까지 등장하였다. 그러나 미디어 파사드에 대한 관심이 집중되고 국내 미디어 파사드 설치가 증가하던 시점에 비해, 현재에는 신규 설치도 감소하고 기존에 설치된 미디어 파사드에 대한 관리 또한 부진한 실정이다[1]. 한편 이러한 실정을 바탕으로 국내에 도입된 미디어 파사드의 현황을 알아보고 차후 적절한 관리 및 설치방법을 도출하고자하는 연구들이 진행되어왔다. 그러나 미디어 파사드의 하드웨어에 집중된 연구들이 대다수를 차지하고 있다[2].

※ 교신저자(Corresponding Author): Hyunggi Kim
접수일:2013년 09월 20일, 수정일:2013년 09월 30일
완료일:2013년 09월 30일
* 중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과
Tel: +82-2-820-5409 , Fax: +82-2-814-9110
email: youna0307@naver.com
** 중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과

본 논문은 기존 연구들과는 달리 미디어 파사드에 적합한 콘텐츠들의 서사적인 구조의 특성 분석을 목표로 두고 있다. 사례조사를 통해 미디어 파사드 콘텐츠들의 서사적 구조의 특성을 파악하고, 이를 새로운 콘텐츠 제작에 활용될 수 있도록 제시하고자 하였다.

현재 미디어 파사드의 콘텐츠에 관한 구체적인 분석이나 가이드라인은 별도로 제시되어있지 않다. 미디어 파사드의 콘텐츠 자체에 대한 가이드라인 내용은 서울특별시의 '빛공해 방지 및 도시조명관리 조례'에 의해 상품의 명칭이나 이미지 광고 등 상업적인 콘텐츠를 금지하고 예술작품만 허용된다는 내용에 불과하다[3],[4].

본 연구는 미디어 파사드 콘텐츠에 대한 보다 구체적인 가이드라인이 필요하다는 관점에서, 이에 활용될 수 있는 미디어 파사드 콘텐츠의 구체적인 특성을 분석해내는 것에 그 목적이 있다. 미디어 파사드 콘텐츠가 지니는 특성들 중에서도, 기존 영상 콘텐츠들과는 구분되는 특성인 '서사적 구조'를 주제로 선정하여 그 특성을 분석하였다.

1.2 연구방법

본 연구는 미디어 파사드 콘텐츠의 서사적 구조에서 나타나는 특성을 도출하기위해 기존 영상 콘텐츠들과 비교하여 구분되는 특성들을 분석하였다. 문헌연구와 사례분석을 통해 미디어 파사드의 콘텐츠가 지니는 서사적 구조의 특성을 분석하고자 했다.

제 2장에서는 기존문헌을 토대로 미디어 파사드의 정의와 특징 등을 기술하고 이를 바탕으로 요구되는 콘텐츠의 특성을 분석하였다. 제 3장에서는 기존 서사적 구조에 대한 이론적 고찰을 기술하고, 영상 안에서의 서사적 구조를 구성하는 요소를 도출하였다. 마지막 제 4장에서는 3장에서 분석한 영상의 서사적 구조 구성 요소를 바탕으로 사례를 분석하여, 미디어 파사드 콘텐츠의 서사적 구조의 특성을 도출하였다. 사례 범위는 국내 미디어 파사드 중 서울 스퀘어의 정규 콘텐츠 7개로 한정하여 연구를 진행하였다.

2. 미디어 파사드와 미디어 파사드 콘텐츠

2.1 미디어 파사드의 특성과 미디어 파사드 콘텐츠

건물의 외벽을 의미하는 '파사드'(Façade)와 '미디어'(Media)의 합성어인 미디어 파사드는, 미디어 월, 미디어 캔버스, 미디어 스킨 등으로도 소개되는 건축의 한 표현 방법이다.

미디어 파사드가 기존 건축의 조명 표현과 구분되는 이유는 단순히 건축물의 외관과 일체화된 조명 하드웨어가 존재하는 것에 그치지 않고, 하드웨어에 연결된 소프트웨어를 통해 조명의 밝기, 색상 등을 조절하여 빛의 움직임을 의도대로 표현할 수 있다는 점에 있다[5].

이러한 방식을 통해 미디어 파사드는 건축물의 외관을 고정된 단일 이미지의 외벽이 아닌 유동적인 표현이 가능한 캔버스로 확장시켰다.

한편 미디어 파사드의 특성은 파사드에 대한 정의를 바탕으로 이해할 수 있다. 파사드는 단순히 건물의 정면이라는 정의 이외에 '건물 전체의 인상을 형성하는데 있어 커다란 요인이 되는 부분'으로 정의된다[6]. 이러한 파사드의 정의를 통해 도출할 수 있는 미디어 파사드의 특성은 '공간 이미지 형성'과 '공공성'이다.

파사드는 건물뿐만 아니라 건물이 포함된 도시공간의 이미지를 형성하는 역할도 수행한다. 이는 건축물의 파사드 면이 일반적으로 공공공간에 가장 많이 노출되기 때문이다[6]. 결국 파사드를 통해 메시지를 전할 수 있는 미디어 파사드의 경우, 기존 파사드보다 강조된 '공간 이미지 형성'이라는 특성을 띠게 된다[7]. 미디어 파사드의 이러한 특성 때문에 건축과 도시공학, 미디어아트, 공공예술 등의 다양한 분야에서 미디어 파사드에 주목하게 되었다.

미디어 파사드의 또 다른 특성인 '공공성'은, 공공공간에 노출되어있는 파사드를 미디어 삼아 대중에게 정보를 전달할 수 있는 가능성에서 비롯된다. 미디어 파사드는 일반적으로 도시공간에서 불특정 다수의 대중들에게 노출된다. 그러므로 미디어 파사드가 필수적으로 공공성을 갖추어야하는 것으로도 접근할 수 있다. 최근 미디어 파사드가 공공미술차원에서 고려되어야 한다고 거론되는 것 또한 미디어 파사드의 공공성에 기인한다고 볼 수 있다[7].

한편 이러한 미디어 파사드의 주요한 두 가지 특성은 콘텐츠와 밀접한 관계에 놓이게 된다. 첫

번째, 미디어 파사드의 콘텐츠는 공공성을 고려한 콘텐츠가 되어야 한다. 두 번째, 콘텐츠의 이미지는 미디어 파사드를 통해 표출되면서 직접적으로 공간의 이미지를 형성하는 역할을 수행하게 되므로, 이를 고려한 콘텐츠가 되어야 한다.

결과적으로 미디어 파사드 콘텐츠는 영상의 장면들과 그 연결에 있어서, '공공성'과 '공간 이미지 형성'이라는 2가지 특성을 모두 고려한 제작물이 되어야하는 것이다. 그 결과 미디어 파사드 콘텐츠는 타 영상 콘텐츠에 비해 '이미지'에 집중된 표현을 필요로 하게 되었으며, 그로인해 다른 특성의 서사 구조를 지니게 될 수 있을 것으로 본 연구는 분석하였다.

3. 서사적 구조 이론적 고찰

3.1. 서사적 구조 정의

커뮤니케이션(communication)의 핵심요소 중의 하나인 서사(narrative)는 일반적으로 어떤 사실을 글로 기록하는 글의 양식을 말한다. 서사는 인간 행위와 관련되는 일련의 사건들에 대한 언어적 재현 양식이라고 할 수 있다. 그러므로 문학 외적인 영역에서도 다양한 형태의 서사가 존재한다. 아리스토텔레스의 시학에 근원을 두고 있는 서사이론은 1920년대 러시아 형식주의에 의해 그 토대를 만들었다. 반면 프랑스 구조주의가 체계를 발전시킨 현대 서사 이론은 이야기 구조와 표현 방법에 대한 탐구로, 텍스트의 구조에 초점을 맞추고 텍스트를 보다 분석적으로 연구할 수 있게 하고 있다[8].

서사는 단순한 메시지의 전달이 아닌 어떤 실제의 사건과 공간에서 일어나는 행위 또는 허구적인 행위를 묘사하기 위한 이야기 구조(narrative structure)로 설명된다. 즉 서사는 우리가 지금 살고 있는 현실세계를 재생산하는 수단의 하나이다. 또한 서사는 시간의 흐름에 따라 일어난 일을 적는 진술의 방법, 일어난 원인이나 과정보다는, 일어난 일의 '내용'에 더 중점을 두고 있다.

서사의 기본은 이야기(내용)와 담론(형식)으로 구성된다. 모든 서사적 구조에는 이론상으로 "누구에게 무엇이 일어났는가?"를 말하는 이야기(story, history)와 "그 이야기가 어떻게 전달되는가?"를 말하는 담론(discourse, discourse)으로 나뉘는 것이다. 즉 러시아의 형식주의의 영향을 받은 서사 이론가들은 텍스트를 파불라(fabula)와 수제(sjuzet)로 구분했다. 파불라는 기본적인 스토리 차원으로서 인물과 사건들이 연관되고 배치되는 질서나 규칙이 나타나는 서사 속에 관련된 사건들의 총체, 즉 행위에 대한 요약을 의미하며, 수제(sjuzet)는 플롯 차원으로서, 이야기를 표현하고 서술하는 방식이다.

이와 같이 서사 이야기, 담론, 서술행위로 분류 하며, 이야기는 플롯을 근본적인 바탕으로 사건과 갈등을 의미하는데, 사건을 순서대로 배열(시간성에 의존)하고 등장인물들을 전제로 행동, 감정, 운명 등의 인간적 요소를 요약한 것이다. 또한 담론은 화자로서 등장인물이나 작가의 이야기를 언어로 표현하는 것으로 독자에게 전달되는 것이다. 서술행위는 등장인물이나 작가의 목소리로 서술의 장치와 선택(화법, 시점, 드러난 서술자, 숨어있는 서술자)등을 포함한다.

서사는 초기에는 민담, 설화, 소설 등 글로 기록하는 글의 양식으로 발전되어 왔고, 현재에는 영화, TV드라마, 컴퓨터 게임, 온라인 게임, 하이퍼텍스트 문학, 애니메이션, 광고 디자인, 테마파크, 등에서 많은 활용이 되고 있다[8].

이러한 관점에서 이야기로 구성된 모든 영상 콘텐츠들이 서사적 구조를 가지고 있다면, 미디어 파사드 콘텐츠 형식으로 제작된 영상물 또한 서사적 형식을 가지고 있고, 서사적 관점으로 연구 대상이 되는 것이다.

3.2 영상에서 나타나는 서사적 구조의 구성 요소

미디어 파사드 콘텐츠를 포함한 모든 서사는 2개의 구조를 갖는다. 그 첫째는 이야기(내용)적 요소이며, 둘째는 담론(형식)적 요소이다. 첫째 이야기(내용)적 요소 안에는 다시 그 내용이라고 할 수 있는 스토리(fabula/histoire)가 있다. 이 스토리는 작가의 메세지가 나타내주며, 사건적, 사물적 요소로 구축되어 있다. 그러한 내용적 요소의 내용을 재구축하는 형식, 즉 내용의 형식이 바로 플롯(syuzhet/discours)이다. 이 플롯에서는 이야기를 구성하고 묘사를 주는 요소가 된다.

둘째, 담론(형식)적 요소 안에는 다시 그 담론

(형식)의 내용이라고 할 수 있는 영상, 음향(음악, 음향 효과)이 있으며, 그 담론의 형식은 바로 영상을 만드는, 즉 이야기를 표현 해주는 기술적이며 기법적인 표현, 즉 창작, 전달, 수용하는 메커니즘의 표면, 즉 매체 영역이 되는 것이다[9].

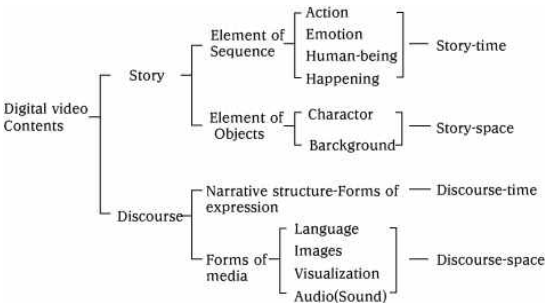
서사 구조 내에서는 시간과 공간은 서로 연관성이 깊다. 그리고 이야기와 담론은 시간과 공간 속에서 표현 된다. 서사 이론가 쥬네트(Genette, 1980)는 이야기-시간, 담론-시간, 이야기-공간, 담론-공간을 텍스트 구조의 측면에서 서사의 핵심 구성 요소로 분석했다. 등장인물의 행위(행동, 감정, 인간적 요소)는 순차적 차원에서 전개되기 때문에 이야기-시간을 중심으로 서사 구조 분석했다. 또한 담론-공간은 다양한 서술방식들(서술자로서 등장인물, 서술자로서 작가, 카메라 움직임, 편집 등)이 작동 하는 공간으로 서사 구조의 핵심이라고 할 수 있다[10],[11].

서사의 구성 요소로서 '이야기', '담론', '시간', '공간'의 분류는 경험적 구분이라기보다는 추상적 구분이다. 미디어 콘텐츠 즉 영상 서사물을 볼 때 감상자는 서사의 구성 요소들을 분리하지 않고 하나의 통합된 전체로 인식한다. 하나의 영상 콘텐츠-영화나 텔레비젼 광고, 드라마 장면-는 이야기와 담론, 시간과 공간을 동시에 포함하기 있기 때문이다. 따라서 서사의 구성요소들은 언제나 함께 연결되어 있다.

본 논문의 주제어인 미디어 파사드 콘텐츠는 작가의 메시지를 하나의 전달체로, 인쇄 매체에 문자로 서술되는 선형적인 형식이 아닌 디지털 컴퓨터를 매개로 한다. 즉 영상에 서사적 메시지 형식을 미리 구성하고, 서사적 매개자가 서사의 구성 요소인 이야기(내용), 담론(형식), 시간과 공간에서 디지털 표현의 요소와 내재된 카메라로 조작 구성해서 제작되는 복합 서술을 말한다.

한편 이를 바탕으로 도식화시킨 영상의 서사 구조는 (그림 1)과 같다.

(그림 1) 영상의 서사 구조 요소



(Figure 1) the narrative structure elements of the video

이러한 영상의 서사 구조 중 본 연구에서는 그 구성 요소를 [이야기-시간], [이야기-공간], [담론-시간], [담론-공간]으로 분류하여 분석을 진행하였다. 한편 영상 서사 구조의 4가지 구성 요소에 따라 분석한 기존 영상 콘텐츠의 서사 구조는 <표 1>과 같이 나타났다.

<표 1> 서사 구조 요소로 분석한 영상 콘텐츠의 서사 구조

narrative structure	the narrative structure of the video
story -time	**happening :** appearing two or more happenings by elements of object[Story-space]
story -space	**character :** describing concretely. appearing the happening and develop scene **background :** describing the scene concretely and developing a background
discourse -time	describing the transition of image, the passing time
discourse -space	the plot has connected between the scene and be probable to happenings

<Table 1> analysis of the narrative structure of the video

4. 미디어파사드 콘텐츠에 나타나는 서사 구조 사례분석

4.1 서울스퀘어의 미디어 파사드 콘텐츠

본 연구는 서울스퀘어의 정규 콘텐츠 7개를 사례조사 대상으로 선정하여 콘텐츠의 서사적 구조 연구를 진행하였다. 서울스퀘어는 세계 최대 규모의 미디어 파사드로 2009년부터 미디어 아트 콘텐츠가 표출되고 있다. 총면적 7,722㎡에 4,2000개의 LED조명을 이용하여 대형의 미디어 아트 작품을 표출하는 방식이다[2]. 서울스퀘어의 경우, 세계 최초로 표출될 콘텐츠를 갤러리에서 전문적으로 관리하는 체계로도 주목받았다.

서울스퀘어의 미디어 파사드 콘텐츠는 미디어아트 정규 콘텐츠 7개 작품과 이벤트성으로 상영되는 기획 콘텐츠들로 구성된다. 7개의 정규 콘텐츠의 경우, 미디어 파사드가 시작된 2009년 11월 16일부터 2013년 3월까지, 서울스퀘어의 콘텐츠를 관리하는 가나아트갤러리에서 미디어 파사드 콘텐츠로 적합하다고 판단하여 선별한 미디어아트 작품들로 구성되었다.

본 연구에서는 서울스퀘어의 정규 콘텐츠 7개 작품을 사례 조사 대상으로 선정하여, 미디어 파사드 콘텐츠의 서사 구조 연구를 진행하였다. 3.2절에서 분류한 영상의 서사 구조 요소에 근거하여, 정규 콘텐츠의 각 작품이 기존 영상 콘텐츠의 서사 구조 <표 1>과 동일하면 ○표로, 유사하면 △표로, 기존과 구분되는 차이를 보이면 X표로 분류하였다. 또한 어떠한 요소에서 차이가 발생하는지 구체적인 내용을 분석하여, 4.2절부터는 그 분석 내용을 각 작품별로 정리하였다.

4.2 Crowd, 줄리안 오피

Crowd는 점,선,면을 이용하여 대상을 단순하고 유동적으로 표현하는 작가 줄리안 오피의 작품으로, 서울스퀘어의 대표 작품으로 꼽히는 미디어아트 콘텐츠이다. 이 작품은 점, 선, 면으로 단순화된 행인들이 등장하여, 끊임없이 앞서거니 뒤서거니 하며 걸어가는 모습을 표현한 영상 작품이다. 작가는 직접 서울스퀘어를 방문하여 서울역 일대를 바라본 모습을 표현했다. 영상 속 각각의 차림과 걸음걸이로 끊임없이 걸어가며 증가했다가 줄어드는 행인들의 모습을, 작가는 바다의 파도처럼 끊임없이 움직이는 군중으로 표현하고자 한 작품이다.

본 작품을 3장에서 분류한 영상의 서사 구조 4가지 요소로 분석한 결과, 기존 영상 콘텐츠들과는 구분되는 서사 구조가 나타나는 것을 확인할 수 있었다.

(그림 2) Crowd, 줄리안 오피

(Figure 2) Crowd, Julian Opie

<표 2> 서사 구조 요소로 분석한
줄리안 오피의 Crowd

narrative structure	Crowd	similarity
story -time	**happenings** : existing only the one happening that people walking	X
story -space	**character** : pedestrian **background**: : describing omitted in the form of narrative structure (background setting)	△
discourse -time	describing the transition of image, the passing time	○
discourse -space	lacking of the role of plot in narrative structure	X

<Table 2> analysis of 'Crowd'

우선 [이야기-시간]에서 Crowd의 '사건적 요소'는 행인들이 끊임없이 걸어가는 '행위'이다. 즉 걸어가는 '행위'라는 하나의 사건만이 존재하는 것이다. 또한 이러한 하나의 사건이 다음 사건에 대한 전개를 발생시키거나 암시하지 않아 개연성을 드러내지 않은 구성을 보여, 기존 영상 콘텐츠와는 구분되는 것을 알 수 있다.

[이야기-공간]에서도 기존 영상 콘텐츠와의 차이점을 발견할 수 있다. Crowd의 '등장 요소'는 끊임없이 걸어가는 행인들이 되고, 이에 비해 '배경 요소'는 오로지 녹색 빛으로만 표현되어 묘사가 생략된 형태로 존재한다. 기존 영상 콘텐츠에 비해 구체적으로 배경이 설명되지 않은 형태인 것이다. 물론 드물게 기존 영상 콘텐츠 안에서도 공간 배경 묘사가 생략된 형태가 존재하기도 하나, 그럴 경우 [이야기-시간]의 사건적 요소와 [담론-시간]의 플롯에 의해 배경 요소 부재의 이유를 설명하여 그 자체를 사건 전개의 표현방식으로 사용한 경우가 대부분이었다. 그러나 Crowd의 경우, 배경 묘사를 과감하게 생략한 이유가 행인들이 걸어가는 '행위' 이미지를 부각시키기 위한 장치로 작용할 뿐, 사건을 엮어나가는 장치로는 활용되지 않은 독특한 구성을 지닌 것이다.

[담론-시간]에서의 본 작품은, 시간이 흘러감에 따라 변화하는 영상을 통해 표현되는 형식을 취하고 있고, 이는 기존 영상 콘텐츠들과 동일한 형태로 분석할 수 있다. 그러나 [담론-공간]에서는 확연한 차이가 발생한다.

[담론-공간]에서 Crowd는 묘사가 생략된 배경에 의해, 공간의 변화에 맞춰 사건이 전개되는 상황이 발생하기 못하게 표현되었다. 결국 행인들이 걸어가는 '행위'에만 집중되도록 표현되면서 하나의 사건만 존재하게 되었다. 하나의 사건에 그 다음 사건이 이어져, 둘 이상의 사건이 '플롯'에 의해 인과성을 가지고 연결되어 이야기를 이루는 기존 영상 콘텐츠들의 서사 구조가 본 작품에서는 성립되지 않는 것이다. Crowd 속 '행인들이 걷는' 사건만으로는 왜 걷는지, 아니면 걷는 것이 어떠한 사건의 발단이나 결말이 되는 것인지를 알 수 없다. 즉, 기존 영상 콘텐츠들과는 다르게 Crowd에서는 이야기의 개연성을 부여해줄 다음 사건과의 연결을 목표로 두지 않고 사건이 진행되어, 단편적인 하나의 사건 형태로 서사 구조가 이루어진 것이다. 그 결과 사건과 사건의 연결을 표현해주는 '플롯'의 존재 자체가 필요하지 않는 매우 독특한 서사 구조가 나타난 것이다.

4.3 미메시스 스케이프, 양만기

국내 미디어아트 작가 양만기의 작품인 미메시스 스케이프는, 줄리안 오피의 Crowd와 더불어 서울스퀘어의 설치와 함께 2009년부터 지속적으로 표출되어, 대표작품으로 꼽히는 작품이다. 미메시스 스케이프는 르네 마그리트의 작품에서 영감을 얻어, 서울의 일대를 배경으로, 초현실적인 상상력을 더해 '꿈의 공간 서울'을 표현하고 있다. 영상은 시간과 계절별로 시시각각 변화하는 서울의 모습에, 르네 마그리트의 대표적인 이미지인 우산을 쓴 사람이 회전하며 비처럼 떨어져 내리거나 올라가는 이미지를 중첩하여 보여주고 있다.

(그림 3) 미메시스 스케이프, 양만기

(Figure 3) Mimesis scape, Yang Manki

미메시스 스케이프의 경우, [이야기-시간]에서 우산을 쓴 사람이 회전하며 떨어져 내리거나 올라가는 몇 가지 '사건'들로 구성된다. 그러나 우산을 쓴 사람은 배경이 바뀜에 따라 올라가거나 내려가는 행위를 바꾸는 몇 가지 '사건'들이 발생하고 있지만, 사건들 간의 뚜렷한 개연성이 존재하지 않는다는 특징이 있다.

한편 [이야기-공간]에서 미메시스 스케이프는 다른 6개의 정규 콘텐츠들에 비해 기존 영상 콘텐츠와 유사한 특성을 보인다. '등장 요소'는 우산을 든 사람으로, '배경 요소'는 남산일대를 포함한 시간대 별 서울로 비교적 구체적으로 묘사되고 있기 때문이다.

본 작품 역시 [담론-시간]에서는 기존 영상 콘텐츠와 동일하게 시간의 흐름에 따라 변화하는 영상으로 표현되는 형식을 취하고 있다.

[담론-공간]에서 미메시스 스케이프는 기존 영상 콘텐츠들에 비해 사건 간 개연성을 발생시

키는 '플롯'의 역할이 상대적으로 미약하게 나타나는 것으로 분석된다. 작품 속 등장 요소가 배경의 변화에 따라 행위를 바꾸는 사건들이 발생하고 있으나, 그 사건 간 명확한 원인과 결과를 전체 작품을 통해서 찾을 수 없는 점에서 미약한 '플롯'의 역할을 확인할 수 있다. 우산을 쓴 사람이 지속적으로 등장 요소로 나타나고 구체적인 배경이 변화함에 따라 행위가 바뀌는 사건이 발생한다는 점에서 통일성을 갖추고는 있으나, 각 사건들이 인과성에 의해 서로를 설명해줄 수 있는 관계에 놓여있지 않다는 점에서 기존 영상 콘텐츠들 속 '플롯'과 작품 속 '플롯'의 역할이 유사하지 않음을 알 수 있다.

<표 3> 서사 구조 요소로 분석한
양만기의 미메시스 스케이프

narrative structure	Mimesis scape	similarity
story -time	**happenings :** Characters ar e changing with the transition of background	△
story -space	**character :** wearing an umbrella **background :** the street of Seoul	○
discourse -time	describing the transition of image, the passing time	○
discourse -space	lacking of the role of plot in narrative structure	X

<Table 3> analysis of 'Mimesis scape'

4.4 숭례문, 문경원

문경원의 숭례문은 서울스퀘어의 입면 위에 빛으로 묘사된 숭례문의 입면 모습들이 나타났다 사라지는 형상을 표현한 작품이다. 오랜 역사를 가진 상징적인 건물이 해체와 결합을 통해 순간과 영원, 생성과 변화의 화두를 담고 작품으로 재탄생되도록 의도한 작품이다.

[이야기-시간]에서 본 작품은 빛의 조각들이 모여서 숭례문 입면을 이루고 다시 흩어져서 사라지는 '사건'들로 구성되어있다. 각도가 다른 입면들이 나타났다 사라지는 사건들이 연속되고 있지만 본 작품 또한 사건 간 개연성이 미흡하다는 특징이 나타난다.

한편 [이야기-공간]에서는 '등장 요소'로 숭례문의 입면 형상이 등장하고 있으나, '배경 요소'는 묘사가 생략되어 표현된 특징이 있다.

(그림 4) 숭례문, 문경원

(Figure 4) Sungraemoon, Moon Kyungwon

<표 4> 서사 구조 요소로 분석한
문경원의 숭례문

narrative structure	Sungraemoon	similarity
story -time	**happening** : Sungraemoon's elevation drawing appear and disappear	△
story -space	**character :** Sungraemoon's elevation drawing **background :** describing omitted in the form of narrative structure (background setting)	△
discourse -time	describing the transition of image, the passing time	○
discourse -space	lacking of the role of plot in narrative structure	X

<Table 4> analysis of 'Sungraemoon'

[담론-공간]에서 본 작품 또한 기존 영상 콘텐츠들과는 구분되는 특성을 보이고 있다. 앞에서 언급한 사건들 간의 개연성을 부여해줄 '플롯'의 역할이 미약하다는 점이다. '플롯'을 통해 묘사가 생략된 '배경 요소' 또한 하나의 표현 요소로 설명되어질 수 있으나, 본 작품에서의 '플롯'은 그 역할을 하고 있지 않으며, 단순히 다양한 각도에서 바라본 숭례문 입면 이미지를 나열

식으로 보여주어 상대적으로 미약한 '플롯'의 역할을 보여주고 있었다.

4.5 The Museum, 김신일

김신일의 The Museum은 서울스퀘어를 가상의 미술관 공간으로 만들어 보여주는 작품이다. 그림을 그리는 화가의 실루엣이 그림을 그려나가는데 그 결과물이 시민들의 모습으로 담아지고, 그런 모습이 다시 액자 속으로 담겨 이를 구경하는 관객들의 실루엣이 나타난다. 그리고 다시 액자 속으로 클로즈업하여 페인팅 속 다른 세계를 비춰주는 전개를 지속한다. 이렇게 가상 미술관 공간의 액자 속을 넘나들며, 작품의 시작과 끝이 자연스럽게 연결되도록 기획하여 마치 작품이 무한 반복되어 상영되는 효과를 준 작품이다.

(그림 5) The Museum, 김신일

(Figure 5) The Museum, Kim Shinil

[이야기-시간]에서 본 작품은 몇 가지 사건들로 구성된다. 첫 번째로는 그림을 그려나가는 화가의 '행위', 페인팅이 클로즈업되어 완성되어가는 '사건', 액자 속 페인팅을 감상하는 관람객들의 '행위', 마지막으로 관객이 클로즈업되어 이미지로 표현되는 '사건', 총 4가지로 요약할 수 있다. 카메라의 이동에 따라 클로즈업과 롱샷을 활용하여 장면이 자연스럽게 연결되고 있으나, 각 사건들이 뚜렷한 개연성에 의해 연결되고 있지 않다는 특성이 발견되었다.

<표 5> 서사 구조 요소로 분석한 김신일의 The Museum

narrative structure	The Museum	similarity
story -time	**happening :** (1) drawing picture (2) complete picture (3) watching the picture (4) close up the image which is audience	△
story -space	**character :** painter, picture, audience **background:** : people passing the museum and paintings	△
discourse -time	describing the transition of image, the passing time	○
discourse -space	lacking of the role of plot in narrative structure	X

<Table 5> analysis of 'The Museum'

[이야기-공간]에서 '등장 요소'는 그림을 그리는 화가, 페인팅, 관객, 액자 등으로 분류할 수 있으며, '배경 요소'는 시민들이 걸어가는 풍경, 클로즈업된 페인팅, 액자가 달려있는 미술관 공간으로 분류할 수 있다. '배경 요소'의 경우 충분히 구체적인 묘사를 하고 있지는 않지만, 액자와 그것을 감상하는 관객 등의 등장 요소를 이용하여 미술관이라는 가상의 공간을 표현하고 있다.

한편 [담론-공간]은 본 작품에서의 독특한 구조가 확연하게 드러나는 부분이다. 우선 각 사건들마다 개연적인 연결을 해주는 '플롯'의 역할이 미약한 편일뿐만 아니라, 작품의 시작과 끝이 자연스럽게 연결되어 마치 무한으로 반복되는 것처럼 구성된 독특한 서사 구조를 지니게 되었다는 점이 본 작품의 특성이다. 또한 이렇게 무한으로 반복 상영되는 컨셉이 작가의 의도에 의한 것이나, 콘텐츠 안에서는 등장 요소, 배경 요소, 사건 요소 등을 통해 명확하게 그 이유를 설명하고 있지는 않다는 것이 기존 영상 콘텐츠와 구분되는 점이다.

4.6 Magic city, 뮌

뮌의 Magic city는 개인 고립의 상징인 아파트 속 개인들의 삶을 다양하게 연출한 작품이다. 똑같은 네모난 공간 속 개인들의 다양한 삶들을

빛과 색으로 보여주고 있으며, 때로는 그 네모들이 모여 테트리스와 같은 게임 형태를 이루는 등의 모습을 보여 현대도시에 생기 있는 풍경을 선사하고자 한 작품이다.

(그림 6) Magic city, 뮌

(Figure 6) Magic city, Mioon

[이야기-시간]에서 본 작품의 사건은 크게 2가지로 구분할 수 있다. 첫 번째로는 아파트 창으로 보이는 동일한 네모 공간 속 개인들의 다양한 일상이 진행되는 '사건'이고, 두 번째는 그 각각의 네모들이 조합되어 게임을 이루는 등의 '사건'이 발생하는 것이다. 사건들 간 개연적인 연결에 대한 표현이 부족한 특성이 나타난다.

[이야기-공간]에서 본 작품의 '등장 요소'는 실루엣으로 표현되어 각자의 일상을 보내는 사람들이며, '배경 요소'는 오로지 색과 네모난 공간으로만 표현된 아파트의 공간이다. 등장 요소와 배경 요소 모두 대체적으로 구체적인 묘사가 생략된 구조를 이루고 있다.

[담론-공간]에서는 위에서 언급한 2가지로 분류된 사건들이 연결되는 방식에서 그 특성이 드러난다. 첫 번째 사건 요소인 각각의 일상이 이루어지는 사건들은 동시간대에 이루어진다는 점을 제외하고는 서로 연관성이 있지 않다. 그리고 두 번째 사건 요소인 각각의 네모들이 조합되는 사건 또한 첫 번째 사건 요소들과 개연적으로 연결되지 않는다는 특성이 있다. 즉 사건과 사건 간 개연성을 부여해주는 '플롯'의 역할이 본 작품에서도 미약하게 나타나는 것이다.

<표 6> 서사 구조 요소로 분석한 뮌의 Magic city

narrative structure	Magic city	similarity
story -time	**happening** : (1) spending day time each people (2) mixing the square space	△
story -space	**character** : people in the square apace **background** : describing color and square space	△
discourse -time	describing the transition of image, the passing time	○
discourse -space	lacking of the role of plot in narrative structure	X

<Table 6> analysis of 'Magic city'

4.7 나의 아름다운 하루를 위하여, 이배경

나의 아름다운 하루를 위하여는 현대 사회 속 한 남자의 희로애락을 실루엣과 선으로 표현한 작품이다. 외적 과장과 내적 갈등 사이에서 살아가는 한 사람의 일상 속 동작들을 만들어내서 겹치고 나열하는 방식 등으로 표현되었다.

(그림 7) 나의 아름다운 하루를 위하여, 이배경

(Figure 7) My Beautiful Day, Lee Baekyung

[이야기-시간]에서의 사건 요소는 4.6절에서의 Magic city처럼 크게 2가지로 분류할 수 있다. 첫 번째로는 각각의 감정에 의해 동작을 하는 '행위'들이고, 다른 하나는 그 동작을 하는 행위들을 조합하여 표현하는 '사건'으로 볼 수 있다. 그리고 이러한 사건적 요소들은 서로 연관성

있게 구성되지 않은 특징이 있다.

[이야기-공간]에서 '등장 요소'는 주인공인 한 남자이며, 이 남자가 동작을 할 때 필요할 것으로 예상되는 사물 요소는 표현이 생략된 방식으로 표현되었다. '배경 요소' 또한 그 묘사가 과감하게 생략된 형태로 표현되었다. 다른 정규 콘텐츠에서 배경 요소 묘사를 생략하여 표현할 때 사용한 색이나 빛조차 활용하지 않고, 배경을 여백으로만 남겨두었다.

본 작품 또한 [담론-공간]에서 특성이 두드러지게 나타난다. 다른 정규 콘텐츠들처럼 기존 영상 콘텐츠에 비해 '플롯'의 역할이 미약하게 나타난다는 것이 그 점이다. 위에서 언급한 첫 번째 사건 요소의 각 행위들은 한 사람이 하루 안에 느낀 감정들을 표현했다는 점을 제외하고는 서로 연관성을 가진 것으로 표현되지 않는다. 또한 그 행위들이 조합되는 두 번째 사건 요소도 개연적으로 진행되지 않으며, 첫 번째의 각 행위들과도 연관성 없이 이루어져 '플롯'의 역할 비중이 크지 않게 나타나는 것을 확인할 수 있다.

<표 7> 서사 구조 요소로 분석한
이배경의 나의 아름다운 하루를 위하여

narrative structure	My Beautiful Day	similarity
story -time	**happening:** (1) changing action with character's emotion (2) the image of character's action is listed or combination	△
story -space	**character :** escribing line and silhouette of character **background :** describing omitted in the form of narrative structure (background setting)	△
discourse -time	describing the transition of image, the passing time	○
discourse -space	lacking of the role of plot in narrative structure	X

<Table 7> analysis of 'My Beautiful Day'

4.8 Zero, 류호열

류호열의 Zero는 바쁜 일상 속에서 벗어나 無에서 부유하는 도시인의 모습을 표현한 작품이다. 무중력의 공간 속에서 바쁜 일상을 상징하는 오브제들이 자유롭게 떠다니고 사람들마저 각자의 편안한 자세로 부유하는 모습을 표현했다.

(그림 8) Zero, 류호열

(Figure 8) Zero, Ryu Hoyeol

[이야기-시간]에서 사건적 요소는 사람과 오브제들이 떠다니는 '사건'으로 볼 수 있다. 하지만 이러한 사건들이 왜 발생하며 서로 어떤 연관성을 가지고 있는지는 설명되지 않은 특성을 보이고 있다.

<표 8> 서사 구조 요소로 분석한
류호열의 Zero

narrative structure	Zero	similarity
story -time	**happenings :** Objects and people are floating in the air	△
story -space	**character :** floating people and objects **background :** describing transition of color and the forms of nonexistent	△
discourse -time	describing the transition of image, the passing time	○
discourse -space	lacking of the role of plot in narrative structure	X

<Table 8> analysis of 'Zero'

[이야기-공간]에서 '등장 요소'는 부유하는 사람들과 오브제들이며, '배경 요소'는 변화하는 색으로만 표현되어 구체적인 묘사가 생략된 형태

를 이루고 있다.

[담론-공간]에서 사람들이 부유하는 사건과 오브제들이 떠다니는 사건, 그리고 배경 묘사가 생략된 원인을 설명해줄 수 있었다면 본 작품은 기존 영상 콘텐츠들의 서사 구조와 유사했을 것이다. 그러나 본 작품인 Zero 또한 사건과 사건 간 관계를 설명해줄 '플롯'의 역할이 미약하게 나타나는 것으로 분석되었다.

5. 결론

본 연구는 미디어 파사드의 적절한 활용이 적합한 콘텐츠에 의해 결정될 수 있다는 관점에서, 미디어 파사드 콘텐츠의 서사 구조의 특성을 분석하여 향후 이를 활용할 수 있도록 하고자 하였다. 사례 분석을 위해 서울스퀘어의 정규 콘텐츠 7개 작품을 선정하였고, 3.2절에서 분류한 영상의 서사 구조 요소 4가지를 기준으로 분석하였으며, 그 결과는 <표 9>와 같았다.

<표 9> 서울스퀘어 정규 콘텐츠의
서사 구조 비교분석

seoul square's media facade contents		Crowd	Mimesis scape	Sungraemoon	The Museum	Magic city	My Beautiful Day	Zero
narrative-structure	story-time	X	△	△	△	△	△	△
	story-space	△	○	△	△	△	△	△
	discourse-time	○	○	○	○	○	○	○
	discourse-space	X	X	X	X	X	X	X

<Table 9> narrative-structure of the Seoul square's media facade contents

분석 결과 정규 콘텐츠 7개 작품 모두 기존 영상 콘텐츠들과는 구분되는 서사 구조 특성을 보이는 것으로 분석되었다. 대체적으로 [담론-공간]에서 차이점이 두드러지게 나타났는데, 기존 영상 콘텐츠들에 비해 '플롯'의 역할이 미약하게 나타나 독특한 서사 구조를 갖추게 된 것으로 분석되었다. 또한 [이야기-시간], [이야기-공간]에서도 기존 영상 콘텐츠에 비해 사건적 요소, 사물적 요소에 대한 구체적인 제시가 생략되어 표현된 것으로 나타났다.

이처럼 기존 영상 콘텐츠들과 미디어 파사드 콘텐츠가 서사 구조에서 차이를 보이는 원인을 본 연구에서는 미디어 파사드의 특성-전시형식-에서 오는 것으로 분석하였다. 오픈큐브인 미디어 파사드의 특성상, 그 콘텐츠가 장면 표현과 그 연결에 있어서 '공공성'과 '공간 이미지 형성'의 특성을 고려한 영상물로 제작되어야 한다는 것이다. 그 결과 '이미지'에 집중된 표현을 필요로 하게 되었으며, 기존 영상 콘텐츠들과는 다른 서사 구조를 지니게 되고, 다른 역할을 수행하게 된 것이다.

기존 영상 콘텐츠 중에서도 영화나 드라마와 같은 영상물의 대다수는 영상의 서사 구조로 표현되고 있으나, 뮤직비디오나 미디어아트, 광고 영상 등의 몇몇 콘텐츠는 드물게 영상의 서사 구조와 다른 구조로 나타나기도 했다. 뮤직비디오나 광고 영상 콘텐츠 중 몇 가지 사례의 경우, 영상 전체를 통해 구체적인 사건적, 사물적 요소를 제시하고 플롯을 통해 어떤 '이야기'를 전달하기 보다는, 음악이나 광고 목적에 맞는 '이미지를 나열'하여 표현하는 새로운 방식으로 이야기를 전하고 있었다.

이처럼 미디어 파사드 콘텐츠의 경우도, 대다수의 기존 영상 콘텐츠들과 유사한 서사 구조를 지닌 영상물로 보기보다는, 뮤직 비디오나 광고 영상 콘텐츠와 같이 개별적인 독특한 서사 구조를 필요로 하는 영상물로 분류해야 한다는 것이 본 연구의 분석 결과이다.

미디어 파사드 콘텐츠 또한 구체적으로 사건적 요소, 사물적 요소를 묘사하고 계획적인 플롯에 의해 하나의 '이야기'를 처음부터 끝까지 전달하기보다는, 파사드를 통해 표출된 콘텐츠의 '이미지'와 이를 통해 조성될 도시 전경의 '이미지'를 보여주는 것으로 이야기를 전달하는 구조를 필요로 하는 것이다. 즉, 짧은 시간에 임의로 관람하게 되는 관람객의 몰입을 즉각적으로 유도하기 때문에 옴니버스적인 주제를 표출하는 이미지 나열의 성향이 두드러지게 되는 것이다.

결과적으로 미디어 파사드 콘텐츠는 기존 영상 콘텐츠들과는 다른 서사 구조를 필요로 하며,

이는 구체적인 묘사보다 인지하기 쉽도록 단순화된 '이미지'를 나열하거나 연결하는 구조로 파악되었다. 또한 장면 간 계획적인 '플롯'의 역할이 활용되기보다, 단순히 이미지들이 조화롭게 연결되는 장면 전환이 이루어지는 구조로 분석되었다.

한편 본 연구에서는 서울스퀘어의 정규 콘텐츠 7개 작품만 사례분석 대상으로 한정하여 연구를 진행하였지만, 향후에는 다양한 사례들을 분석한다면 보다 명확한 특성을 도출할 수 있을 것으로 기대한다. 또한 이를 바탕으로 미디어 파사드 콘텐츠만의 서사 구조를 정의한다면, 향후 가이드라인의 요소로 적절히 활용할 수 있을 것이다.

Rerences

[1] Suh Dong-Min, "The boundaries of art and advertising: Media Facade ", article of the DongA, Korea, 2011

[2] Suh Joo-Hwan, Lee Ha-Na, "A Study on Classification and Psychological Characteristics of Media Art Contents in Seoul square", Journal of the Korea Digital Design Council, Vol.35 No.- , pp.169-178, 2012

[3] Light Pollution Prevention Ordinance of Seoul (Part of Media Facade), Seoul Metropolitan Council Office r,2010

[4] Lee Hyeon-Jin, "Video Art Space in City, Media Facade", article of the Naeil, Korea, 2010

[5] Choi Ji-Young, Noh Seung-Seok, Park Jin-Wan, "A study on the media facades in metropolis", Journal of the Korea Contents Association, Vol.2010 No.5, pp.101-103, 2010

[6] Suh Ji-Young, Koh Seong-Lyong, ".Typological Analysis on the Façade of Commercial Buildings", Journal of the Archtectural Institute of Korea, Vol.13 No. 3, pp.117-128, 2011

[7] Lee Sang-Min, "A Study on media facade impact of component from the viewpoint of public design", M.A Thesis, Yeungnam University, 2011

[8] Seo Jeong-Nam, " Movie Narratology", 2004

[9] Lyou Chul-Gyun, Yun Hye-Young,"A Comparative Study on the CBR Model of Story Creation Program", Journal of Digital Contents Society, Vol.13 No.2, pp.213-224, 2012

[10] Seymour Chatman, "Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film",1990

[11] Gerard Genette, "Narrative Discourse", 1980

이 유 나

2006년-2010년 : 연세대학교 도시공학과 (학사)
2011년-2013년 : 중앙대학교 첨단영상대학원 (예술공학석사수료)
관심분야 : 미디어 파사드, 3D 프로젝션 매핑, AR

정 창 용

2008년 : The University of Sydney (Master of Design Science)
2012년 : 중앙대학교 첨단 영상대학원 (예술 공학 박사수료)
2010년~현재 : 오산대학교 강사
2011년~2012년: 국제대학교 강사
2011년~2011년: 순천대학교 강사
관심분야 : 3D 프로젝션 매핑, UX디자인, 3D Contents, 미디어 파사드, Interactive media art

김 형 기

1991년 : 파리 국립미술학교, 멀티 미디어아트 (D.N.S.A.P.)
2001년 : 파리 아르에메티에 정보과기대학원, 멀티미디어 응용의 컨셉(D.E.A.)
2009년 : 숭실대 대학원 (미디어아트 박사)
2004년~현 재: 중앙대 첨단영상대학원 영상학과 예술공학 교수, 미디어아티스트
2009년~2013년: 서울시 빛공해 방지위원회 심의 위원, 미디어파사드 소분과위원장
2009년: INDAF(인천 국제 디지털 아트 페스티벌) 2009 총감독
관심분야 : 미디어아트, 삼차원 영상 시스템, 미디어파사드, 3D 프로젝션 매핑